

**KONTRIBUSI MOTIVASI BELAJAR, KREATIVITAS TERHADAP  
PROBLEM SOLVING (PEMECAHAN MASALAH) SISWA DALAM  
BELAJAR SERTA IMPLIKASI TERHADAP BIMBINGAN DAN  
KONSELING DI SMPN 29 PADANG**

Oleh:

**Nuzliah<sup>1</sup>**

**Abstract:** Problem Solving ability was very crucial to support the students in learning activities. Those who were able to solve learning problems would get satisfactory achievement and vice versa. Problem solving ability of the students was affected by their learning motivation and creativity. This research was intended to reveal the students' learning motivation, creativity and problem solving ability in learning. In addition this research also sought to reveal the contribution of learning motivation and creativity toward the students' Problem Solving ability in learning. This research applied correlational approach which was aimed at revealing the extent to which a variable contributed to the other variable in a research. The population of the research was 283 students in class VII of SMP Negeri 29 Padang. By using Proportional Stratified Random Sampling technique, 166 students were chosen as the sample. The instrument of the research was Likert scale model. The data gotten were analyzed by using descriptive technique. The hypothesis was tested by using multiple regression technique. The research findings indicated that: (1) the students' learning motivation in general was in low category, (2) the students' creativity in general was in average category, (3) problem solving ability of the students was in average category, (4) learning motivation had contribution toward the students' problem solving ability in learning (5) creativity had contribution toward the students' problem solving ability in learning,(6) learning motivation, creativity had contribution toward the students' problem solving ability in learning.

**Abstrak** *Problem solving* (pemecahan masalah) siswa dalam belajar merupakan tugas siswa untuk menunjang pendidikan. Siswa yang mampu memecahkan masalah dalam belajar akan mampu mendapatkan hasil yang memuaskan. Siswa yang tidak mampu memecahkan masalah dalam belajar akan mengalami kegagalan untuk mencapai suatu tujuan. *Problem solving* (pemecahan masalah) siswa dalam belajar dipengaruhi oleh motivasi belajar kreativitas. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan motivasi belajar dan kreativitas terhadap *problem solving* (pemecahan masalah) siswa dalam belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan korelasional yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi antara variabel penelitian. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 29 Padang yang berjumlah 283 siswa. Sampel penelitian

---

<sup>1</sup> Dosen Prodi BK FTK UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh

ini berjumlah 166 siswa, diambil dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Instrumen yang digunakan adalah model Skala *Likert*. Data dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif, dan pengujian hipotesis dilakukan dengan teknik regresi ganda. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa (1) motivasi belajar siswa secara umum berada pada kategori rendah, (2) kreativitas siswa secara umum berada pada kategori sedang, (3) *problem solving* (pemecahan masalah) siswa dalam belajar berada pada kategori sedang, (4) terdapat kontribusi motivasi belajar dengan *problem solving* (pemecahan masalah) siswa dalam belajar, (5) terdapat kontribusi kreativitas dengan *problem solving* (pemecahan masalah) siswa dalam belajar, dan (6) terdapat kontribusi motivasi belajar, kreativitas terhadap *problem solving* (pemecahan masalah) siswa dalam belajar.

***Key Terms: Learning Motivation, Creativity Problem Solving in Learning***

***Kata Kunci: Motivasi Belajar, Kreativitas Problem Solving (pemecahan masalah) Siswa dalam Belajar.***

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan sangat diperlukan bagi masyarakat Indonesia untuk membentuk karakter anak bangsa yang baik. Oleh karena itu seluruh masyarakat Indonesia berhak dan wajib mendapatkan pendidikan. Berdasarkan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 1 butir 1 pendidikan<sup>2</sup> adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Pendidikan dan manusia merupakan dua hal yang tidak boleh dipisahkan, melalui pendidikan ilmu dan teknologi dapat dikuasai oleh manusia. Proses pembelajaran adalah pendidikan.

Belajar adalah usaha atau kegiatan untuk mencapai sesuatu yang baru, tanpa perolehan berupa sesuatu yang baru maka suatu kegiatan tidak dapat dikatakan belajar. Prayitno mengatakan Belajar adalah upaya untuk menguasai

---

<sup>2</sup> Undang- undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003. Pasal 1 Butir 1

sesuatu yang baru<sup>3</sup>. Belajar merupakan tingkah laku secara relatif permanen dan potensial, terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Salah satu inti belajar adalah mampu memecahkan masalah dalam belajar, siswa hendaknya terbiasa mengerjakan soal-soal yang tidak hanya memerlukan ingatan yang baik saja. Terutama di era global, kemampuan berpikir kritis, kreatif, logis, dan rasional yang semakin dibutuhkan. Oleh sebab itu, disamping diberi masalah-masalah yang menantang selama di kelas. Seorang guru dapat juga memulai proses pembelajarannya dengan mengajukan masalah yang cukup menantang dan menarik bagi siswa. Berdasarkan data yang diperoleh di SMPN Padang bahwa siswa sulit untuk memecahkan persoalan didalam proses belajar, hal ini disebabkan siswa malas dan tidak peduli terhadap persoalan yang ada pada proses belajar.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang dapat mengatasi *problem solving* (pemecahan masalah) siswa. Motivasi merupakan suatu dorongan yang muncul dalam diri siswa diwujudkan melalui perilaku. Motivasi dapat dilihat langsung dari aktivitas yang dilakukannya. Siswa yang memiliki motivasi untuk belajar, akan berusaha belajar dengan baik dan tekun, dengan harapan dapat *problem solving* (pemecahan masalah). Oleh karena itu, motivasi belajar dapat menyebabkan siswa tekun belajar. Sebaliknya jika siswa kurang atau tidak memiliki motivasi untuk belajar, maka siswa tidak akan tahan lama belajar. Hal ini berarti motivasi sangat berpengaruh terhadap ketahanan dan ketekunan dalam belajar.

Utami munandar Mengatakan kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme<sup>4</sup>. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Tirtiana di SMKN 2 Blora tentang pengaruh kreativitas, penggunaan media pembelajaran power point, dan lingkungan keluarga terhadap hasil belajar mata pelajaran

---

<sup>3</sup> Prayitno, *Pembelajaran Melalui Pelayanan BK di Satuan Pendidikan*, (Padang: UNP, 2014), hal. 71.

<sup>4</sup> Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hal 18.

akutansi pada siswa menunjukkan bahwa kreativitas belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar dengan persentase 21,9%, dari keterangan tersebut terlihat bahwa perlunya ada kreativitas di dalam dirinya untuk memecahkan masalah dalam belajar<sup>5</sup>.

Berdasarkan Data yang diperoleh di SMPN 29 Padang memperlihatkan fenomena bahwa para siswa tidak kreatif dalam belajar. Sehingga susah untuk memecahkan masalah dalam belajar. Pada proses belajar pemecahan masalah sangat diperlukan, apabila siswa mampu memecahkan masalah dalam belajar, maka siswa akan mudah dalam belajar. Akan tetapi yang terjadi dilapangan siswa tidak mampu memecahkan masalah-masalah dalam belajar, dan tidak adanya kreativitas atau ide-ide baru dalam memecahkan masalah belajar. Kreativitas akan muncul pada siswa jika memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar.

Berdasarkan Hasil penelitian Aulia Rahmi motivasi belajar siswa sebesar 15,5% berada pada kategori tinggi, kategori sedang sebesar 69,2%, pada kategori rendah sebesar 15,5%. Dari keterangan tersebut terlihat bahwa masih ada siswa yang memiliki motivasi belajar rendah karena perhatian dan keinginan untuk belajar kurang yang dilihat dari rendahnya motivasi siswa untuk mengerjakan PR (Pekerjaan Rumah) dan mengerjakan latihan di sekolah. Salah satunya adalah malas belajar, kurang bertanggung jawab dengan tugas yang diberikan guru dan kurang mampu mengatur jadwal belajar. Siswa yang malas dalam belajar, tidak bertanggung jawab dengan PR yang diberikan guru dan tidak mampu mengatur jadwal belajar tentu saja akan berpengaruh terhadap prestasi belajarnya<sup>6</sup>.

Berdasarkan Data yang diperoleh di SMPN 29 Padang memperlihatkan fenomena bahwa para siswa yang suka mengganggu teman di kelas, keluar masuk kelas ketika belajar, banyak siswa yang membolos, mengerjakan tugas dan tidak dapat *problem solving* (pemecahan masalah). Hal ini dikarenakan motivasi belajar

---

<sup>5</sup> Tirtiana, *Pengaruh Kreativitas Belajar Penggunaan Media Pembelajaran Power Point & Keluarga terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akutansi pada Siswa*, (Jurnal Psikologi, 2013), hal. 15-23.

<sup>6</sup> Aulia Rahmi, *Konsep Diri, Motivasi belajar Siswa Membolos & Implikaisnya terhadap Layanan Bimbingan & Konseling*, (Padang: PPs UNP, 2012).

yang rendah, bukan kreativitas juga salah satu faktor yang mempengaruhi *problem solving* (pemecahan masalah).

Berdasarkan data tersebut terindikasi kurangnya kreativitas, motivasi dan *problem solving* (pemecahan masalah) siswa dalam belajar. Semestinya siswa memiliki kreativitas, motivasi belajar untuk memudahkan siswa *problem solving* (memecahkan masalah) dalam belajar.

Adapun langkah-langkah dalam pemecahan masalah menurut Santrock adalah (1) mencari dan memahami *problem*, (2) menyusun strategi pemecahan masalah yang baik, (3) mengeksplorasi solusi, (4) memikirkan dan mendefinisikan kembali problem dan solusi dari waktu ke waktu<sup>7</sup>. Menurut Sternberg ada beberapa faktor yang menghambat pemecahan masalah yaitu set mental, negative dan positif transfer, inkubasi<sup>8</sup>. Sternberg mengatakan bahwa untuk menemukan solusi dalam pemecahan masalah yaitu dengan adanya kreativitas<sup>9</sup>. Banyak masalah dapat diselesaikan dengan menciptakan ide-ide atau strategi yang baru.

Kreativitas merupakan salah satu cara untuk menemukan solusi dalam pemecahan masalah, karena siswa yang kreatif akan bisa mencari hal-hal yang baru. Menurut Hobby (dalam Fautley & Savage 2005:57) belajar kreatif adalah proses yang berfokus pada timbulnya ide-ide baru pada siswa<sup>10</sup>. Menurut Utami Munandar (2009:44) kemampuan berpikir kreatif yang berhubungan dengan kreativitas memiliki lima ciri kognitif, yaitu (1) kelancaran (*fluency*), (2) keluwesan (*flexibility*), (3) keaslian (*originality*), (4) penilaian (*evaluation*), (5) keterperincian (*elaboration*)<sup>11</sup>.

Motivasi belajar juga salah satu cara untuk mengatasi masalah, karena siswa yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi, akan timbul dorongan didalam dirinya untuk mengatasi kesulitan dalam belajar. Hamzah B uno

---

<sup>7</sup> Santrock, J. W., *Educational psychology*, (New York: University of Texas at Dallas, 2012), hal. 371.

<sup>8</sup> Sternberg, *Cognitive Psychology*, (Canada: Nelson Education, 2012), hal. 460.

<sup>9</sup> Sternberg, *Cognitive Psychology*, (Canada: Nelson education, 2012), hal. 478.

<sup>10</sup> Fautley & Savage, *Creativity In Secondary Educational*, (England: Learning Matters, 2007), hal. 57.

<sup>11</sup> Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hal. 44.

menjelaskan motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan siswa bertingkah laku<sup>12</sup>. Dorongan ini berada pada diri siswa yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya. Sardiman ciri-ciri motivasi sebagai berikut. (1) tekun menghadapi tugas, (2) ulet menghadapi kesulitan, (3) menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, (4) lebih senang bekerja sendiri, (5) cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin, (6) dapat mempertahankan pendapatnya, (7) tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu, (8) senang mencari dan memecahkan soal-soal<sup>13</sup>. Menurut Dedecce & Grawford (dalam Djamarah, 2011:169) ada empat fungsi guru sebagai pengajar yang berhubungan dengan cara pemeliharaan dan peningkatan motivasi belajar siswa sebagai berikut. (1) menggairahkan siswa, (2) memberikan harapan realitas, (3) memberikan intensif, (4) mengarahkan perilaku siswa<sup>14</sup>.

Berdasarkan teori penelitian dan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya fenomena yang terjadi menjadi dasar latar belakang adalah kurangnya motivasi belajar, kreativitas dan *problem solving* (pemecahan masalah) siswa dalam belajar. Untuk itu peneliti ingin meneliti lebih lanjut tentang “kontribusi motivasi belajar, kreativitas terhadap *problem solving* (pemecahan masalah) siswa dalam belajar.

Tujuan penelitian ini adalah, 1) mendeskripsikan motivasi belajar 2) mendeskripsikan kreativitas 3) mendeskripsikan *problem solving* (pemecahan masalah) siswa dalam belajar, 4) menguji kontribusi motivasi belajar terhadap *problem solving* (pemecahan masalah) siswa dalam belajar, 5) menguji kontribusi kreativitas terhadap *problem solving* (pemecahan masalah), dan 6) menguji kontribusi motivasi belajar, kreativitas terhadap *problem solving* (pemecahan masalah) siswa dalam belajar.

---

<sup>12</sup> Hamzah. B. Uno., *Teori Motivasi & Pengukuran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hal. 1.

<sup>13</sup> Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hal. 83.

<sup>14</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Agama*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hal. 169.

## METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis deskriptif korelasional. Populasi penelitian adalah siswa SMPN 29 Padang kelas VII yang terdaftar pada tahun ajaran 2014/2015 yang berjumlah 285. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 166 siswa. Penarikan sampel menggunakan teknik *Propotional Stratified Random Sampling*.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa skala *Likert*. Hasil uji reliabilitas motivasi belajar sebesar 0,945, kreativitas sebesar 0,914 dan *problem solving* (pemecahan masalah) siswa dalam belajar sebesar 0,936. Hasil validitas rata-rata kreativitas, motivasi belajar terhadap *problem solving* (pemecahan masalah) siswa dalam belajar sebesar 0,641. Untuk mengetahui kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat dianalisa dengan teknik regresi linier sederhana dan regresi ganda. Analisis data dibantu dengan menggunakan program SPSS versi 17.0.

## HASIL PENELITIAN

### Deskripsi Data

Data dalam penelitian ini meliputi variabel motivasi belajar ( $X_1$ ), kreativitas ( $X_2$ ) dan *problem solving* (pemecahan masalah) siswa dalam belajar ( $Y$ ). Berikut ini dikemukakan deskripsi data hasil penelitian.

#### 1. Motivasi Belajar ( $X_1$ )

Deskripsi data motivasi belajar yang berjumlah 166 responden dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Distribusi Frekuensi dan Persentase Motivasi Belajar ( $X_1$ ) Berdasarkan Kategori**

Interval Skor	Kategori	Frekuensi (f)	Persentase (%)
$\geq 147$	Sangat Tinggi	0	0
119 – 146	Tinggi	3	1.807
91 – 118	Sedang	59	35.53
63 – 90	Rendah	96	57.83
$\leq 62$	Sangat Rendah	8	4.819
<b>Rata-rata = 86.20</b>		<b>166</b>	<b>100</b>

Berdasarkan Tabel 2 di atas bahwa sebagian siswa yaitu 57.83% memiliki motivasi rendah, 35.53% memiliki motivasi sedang, 4.819% memiliki motivasi belajar sangat rendah, 1.807% memiliki motivasi belajar tinggi.

## 2. Kreativitas ( $X_2$ )

Deskripsi data kreativitas yang berjumlah 166 responden dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi dan Persentase Kreativitas ( $x_2$ ) Berdasarkan Kategori**

Interval Skor	Kategori	Frekuensi (f)	Persentase (%)
$\geq 92$	Sangat Tinggi	0	0
74 - 91	Tinggi	31	18.67
56 – 73	Sedang	80	48.19
38 – 55	Rendah	51	30.72
$\leq 37$	Sangat Rendah	4	1.409
<b>Rata-rata = 62.23</b>		<b>166</b>	<b>100</b>

Berdasarkan Tabel 1 di atas bahwa sebagian siswa yaitu 48.19%, memiliki kreativitas sedang, 30.72% memiliki kreativitas rendah, 18.67 memiliki kreativitas tinggi dan 1.409% siswa memiliki kreativitas sangat rendah.

### 3. *Problem Solving* (pemecahan masalah) siswa dalam belajar (Y)

Deskripsi data *problem solving* (pemecahan masalah) siswa dalam belajar yang berjumlah 166 responden dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3. Distribusi Frekuensi dan Persentase *Problem solving* (pemecahan masalah) Siswa dalam Belajar (Y) Berdasarkan Kategori**

Interval Skor	Kategori	Frekuensi (f)	Persentase (%)
$\geq 92$	Sangat Tinggi	1	0.602
74 – 91	Tinggi	4	2.409
56 – 73	Sedang	82	49.39
38 – 55	Rendah	76	45.78
$\leq 37$	Sangat Rendah	3	1.807
Rata-rata = 56.24		166	100

Berdasarkan Tabel 3 di atas bahwa sebagian siswa yaitu 49.39%, memiliki *problem solving* (pemecahan masalah) siswa dalam belajar sedang, 45.78% memiliki *problem solving* (pemecahan masalah) siswa dalam belajar rendah, 2.409% memiliki *problem solving* (pemecahan masalah) siswa dalam belajar tinggi dan 1.807% memiliki *problem solving* (pemecahan masalah) siswa dalam belajar sangat rendah.

### Pengujian Persyaratan Analisis Hipotesis

Uji persyaratan analisis yang dilakukan pada data penelitian ini adalah uji normalitas, dan uji linieritas.

## 1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Lilliefors Test* dengan membandingkan  $L_o/L_{hitung}$  dengan  $L_{kritis}/L_{tabel}$  probabilitas adalah 0.05. Berikut hasil perhitungan uji normalitas ketiga variabel

**Tabel 4. Nilai  $L_o$  Uji Normalitas (Liliefors) Data Penelitian**

Variabel	$L_o$	$L_{tabel}$	Keterangan
$X_1$	0.061	0.069	Normal
$X_2$	0.047		Normal
Y	0.048		Normal

Berdasarkan ketiga variabel yang memiliki skor  $L_o$  lebih kecil dari  $L_{tabel}$  (0.069). Artinya, data ketiga variabel tersebut berdistribusi normal.

## 2. Uji Linieritas

Uji linieritas dalam penelitian ini memanfaatkan program SPSS versi 20.0 dengan melihat *deviation from linearity* dari uji F. Jika nilai sig. deviation from linearity lebih besar dari 0.05, maka data dikatakan linier, sebaliknya jika nilai sig. deviation from linearity lebih kecil dari 0.05, maka data dinyatakan tidak linier.

**Tabel 5. Hasil Uji Linieritas Motivasi Belajar, Kreativitas terhadap *Problem Solving* (pemecahan masalah) Siswa dalam Belajar**

No	Variabel	F	Sig.	Keterangan
1	$X_1$ Y	1.676	0.110	Linier
2	$X_2$ Y	1.141	0.282	Linier

Hasil uji linieritas memperlihatkan variabel  $X_1$  dengan  $F_{hitung}$  (1.676) >  $F_{tabel}$  (3.91) terhadap Y diketahui nilai sig. 0.110 > 0.05,  $X_2$  dengan  $F_{hitung}$  (1.141) >  $F_{tabel}$  (3.91) terhadap Y yang diketahui nilai sig. 0.282 > 0.05. Artinya, data

setiap variabel X bersifat linier, dan signifikansi linier adalah  $0.000 \leq \text{signifikansi}$  yang ditetapkan(0.05).

## Pengujian Hipotesis Penelitian

### 1. Pengujian Hipotesis Pertama

Hasil pengujian hipotesis pertama sebagaimana dilihat pada Tabel 6.

**Tabel 6. Hasil Analisis Regresi Motivasi Belajar ( $x_1$ ) dengan *Problem Solving* (pemecahan masalah) siswa dalam belajar**

Variabel	R	R Square
$X_1$ Y	0.472	0.222

Pada Tabel 7 memperlihatkan bahwa nilai R sebesar 0.472, yang menunjukkan koefisien regresi motivasi belajar terhadap *problem solving* (pemecahan masalah) siswa dalam belajar. Nilai R Square ( $R^2$ ) sebesar 0.222, berarti 22.2% kontribusi motivasi belajar terhadap *problem solving* (pemecahan masalah) siswa dalam belajar.

### 2. Pengujian Hipotesis Kedua

Hasil pengujian hipotesis kedua sebagaimana dilihat pada Tabel 7.

**Tabel 5. Hasil Analisis Regresi Motivasi Belajar ( $x^1$ ) dengan *Problem Solving* (pemecahan masalah) siswa dalam belajar (Y)**

Variabel	R	R Square
$X_1$ Y	0.444	0.197

Pada Tabel 6 memperlihatkan bahwa nilai R sebesar 0.444, yang menunjukkan koefisien regresi kreativitas terhadap *problem solving* (pemecahan masalah) siswa dalam belajar. Nilai R Square ( $R^2$ ) sebesar 0.197, berarti 19.7% besarnya kontribusi kreativitas terhadap *problem solving* (pemecahan masalah) siswa dalam belajar.

### 3. Pengujian Hipotesis Ketiga

Hasil pengujian hipotesis ketiga sebagaimana dilihat pada Tabel 8.

**Tabel 8. Hasil Uji koefisien regresi Multipel Motivasi Belajar ( $X_1$ ), Kreativitas ( $X_2$ ), terhadap *Problem Solving* (pemecahan masalah) Siswa dalam Belajar**

Variabel	R	R Square
$X_1 X_2 Y$	<b>0.480</b>	<b>0.230</b>

Pada Tabel 8 memperlihatkan bahwa nilai R sebesar 0.480, yang menunjukkan koefisien regresi multipel motivasi belajar, kreativitas terhadap *problem solving* (pemecahan masalah) siswa dalam belajar. Nilai *R Square* ( $R^2$ ) sebesar 0.230, berarti 23.0% motivasi belajar, kreativitas berkontribusi secara bersama-sama terhadap *problem solving* (pemecahan masalah) siswa dalam belajar.

## PEMBAHASAN

### 1. Kontribusi Motivasi Belajar terhadap *Problem Solving* (pemecahan masalah) Siswa dalam Belajar

Hasil analisis membuktikan bahwa terdapat kontribusi yang signifikan antara motivasi belajar terhadap *problem solving* (pemecahan masalah) siswa dalam belajar. Artinya semakin tinggi motivasi belajar semakin mudah siswa dalam memecahkan masalah belajar. Sebaliknya semakin rendah motivasi belajar siswa, semakin rendah pula pemecahan masalah belajarnya. Sardiman motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Siswa melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain, dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Siswa yang memiliki motivasi yang tinggi memudahkannya mencari alternatif pemecahan

masalah dalam belajar<sup>15</sup>. Hamzah B Uno motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik<sup>16</sup>.

Hasil penelitian ini menunjukkan motivasi belajar memberikan kontribusi yang kuat daripada kreativitas. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi *problem solving* (pemecahan masalah). Siswa yang mempunyai keinginan untuk belajar pasti siswa akan melakukan apa saja untuk menuju kesuksesan dalam belajar.

## **2. Kontribusi Kreativitas terhadap *Problem Solving* (pemecahan masalah) Siswa dalam Belajar**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa belum mampu *problem solving* (pemecahan masalah) dalam belajar, siswa memerlukan kreativitas untuk memecahkan masalah dalam belajar, siswa yang mempunyai kreativitas akan mudah untuk menyelesaikan persoalan-persoalan dalam belajar. Belajar adalah perubahan dari yang belum sempurna menjadi suatu kesempurnaan yang akhirnya menghasilkan pengalaman, pengetahuan atau keterampilan. Kreativitas belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan dengan sengaja untuk membantu memecahkan suatu masalah dalam belajar. Orang kreatif akan berhasil mencapai gagasan, ide, pemecahan masalah, dan hal baru. Siswa yang kreatif yaitu siswa yang mampu menciptakan ide-ide yang baru, dengan begitu memudahkan siswa untuk memecahkan persoalan dalam belajar. Sesuai dengan yang dijelaskan dilandaskan teori oleh Sternberg mengatakan bahwa untuk menemukan solusi dalam pemecahan masalah yaitu dengan adanya kreativitas<sup>17</sup>.

Siswa yang memiliki kreativitas dalam belajar, apabila mendapatkan suatu persoalan dalam belajar, pasti akan mencari dan memahami cara untuk

---

<sup>15</sup> Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007) hal. 75.

<sup>16</sup> Hamzah B Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*, (jakarta: Bumi Aksara, 2006) hal. 23.

<sup>17</sup> Sternberg R. J., *Cognitive Psychology*, ( Canada: Nelson Education, 2012) hal. 478.

memecahkan masalah tersebut, kemudian siswa akan memikirkan bagaimana cara menyelesaikannya. Selanjutnya Gardner (Florence 2011:28) mengatakan bahwa kreativitas sebagai salah satu *multiple* intelegensi yang meliputi berbagai macam fungsi otak<sup>18</sup>. Tanpa kreativitas pelajar hanya akan bekerja pada sebuah tingkat kognitif yang sempit. Kreatif otak dapat membantu menjelaskan dan menginterpretasikan konsep-konsep yang abstrak, sehingga memungkinkan anak untuk mencapai penguasaan yang lebih besar.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa kreativitas merupakan salah satu faktor untuk memecahkan masalah dalam belajar. kreativitas belajar dapat diartikan sebagai kemampuan siswa menciptakan hal-hal baru dalam belajarnya baik berupa kemampuan mengembangkan kemampuan formasi yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan sehingga dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya. Belajar kreatif telah menjadi bagian penting dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Hingga kini kreativitas telah diterima baik sebagai kompetensi yang melekat pada proses belajar. Inti kreativitas adalah menghasilkan sesuatu yang lebih baik atau sesuatu yang baru.

### **3. Kontribusi Motivasi Belajar, Kreativitas terhadap *Problem Solving* (pemecahan masalah) Siswa dalam Belajar**

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa terdapat motivasi belajar, kreativitas secara bersama-sama berkontribusi terhadap *problem solving* (pemecahan masalah) siswa dalam belajar, oleh karena itu di dalam *problem solving* (pemecahan masalah) perlu adanya motivasi belajar dan kreativitas.

Siswa akan menghadapi berbagai persoalan dalam belajar, masalah yang dihadapi siswa tidak akan bisa diselesaikan tanpa adanya bimbingan dan bantuan dari guru. Pemecahan masalah dalam belajar sangat diperlukan oleh siswa makanya sangat perlu bimbingan dan arahan dari guru. Florence mengemukakan bahwa kegiatan *problem solving* (penyelesaian masalah) memberi kesempatan

---

<sup>18</sup> Florence, *Creativity Learning: Strategi pembelajaran untuk menyetatkan kreatifitas siswa*, (Bandung: Nusa Media, 2011), hal. 28.

bagi siswa untuk menggunakan imajinasi mereka, mencoba mewujudkan ide-ide siswa, dan berpikir tentang berbagai macam kemungkinan<sup>19</sup>.

*Problem solving* (Pemecahan masalah) dalam belajar yang dibimbing oleh guru, hal ini memungkinkan siswa akan menghasilkan perkembangan untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan. *Problem solving* (pemecahan masalah) dalam belajar banyak pihak yang terkait, seperti siswa, guru, dan guru BK. *Problem solving* (pemecahan masalah) dalam belajar juga akan mudah apabila siswa akan menyelesaikan masalah dengan menciptakan sesuatu yang baru.

Ormrod mengatakan ada 4 faktor yang mempengaruhi *problem solving* (pemecahan masalah) dalam belajar yaitu (1) siswa dapat berpikir pada saat siswa mengerjakan suatu soal, (2) siswa menyelesaikan suatu masalah mempengaruhi pendekatan dalam usahanya untuk memecahkan masalah, (3) siswa biasanya memecahkan soal secara lebih efektif bila siswa mempunyai basis pengetahuan yang menyeluruh dan terintegrasi baik yang relevan dengan topik belajar, (4) pemecahan masalah yang kompleks mensyaratkan keterlibatan metakognitif<sup>20</sup>. Dari keempat faktor tersebut memudahkan para siswa mampu menyelesaikan soal secara fleksibel. Pada saat siswa mendapatkan permasalahan dalam belajar pasti siswa akan berpikir bagaimana cara menyelesaikan persoalan, akan mencari berbagai cara supaya mampu memecahkan masalah belajar. Siswa mampu memecahkan masalah secara efektif yaitu dengan pengetahuan yang dimilikinya.

## **KESIMPULAN**

Temuan hasil penelitian, dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut.

1. Motivasi belajar secara umum berada pada kategori rendah, artinya siswa belum melakukan kegiatan belajar dengan tekun, lebih senang bekerja mandiri dan cepat bosan pada tugas yang rutin.

---

<sup>19</sup> Beetlestone, F., *Creative Learning: Strategi pembelajaran untuk melesatkan kreatifitas siswa*, (Bandung: Nusa Media, 2011), hal. 29.

<sup>20</sup> Ormrod, J. E., *Educational Psychology*, (America: Pearson Education, 2008), hal. 398.

2. Kreativitas secara umum berada pada kategori sedang, artinya kreativitas siswa belum berkembang dengan baik.
3. *Problem solving* (pemecahan masalah) siswa dalam belajar secara umum berada pada kategori sedang, artinya *problem solving* (pemecahan masalah) siswa dalam belajar belum berkembang baik.
4. Terdapat kontribusi motivasi belajar terhadap *problem solving* (pemecahan masalah) siswa dalam belajar, artinya semakin tinggi motivasi belajar semakin mudah siswa dalam memecahkan masalah belajar.
5. Terdapat kontribusi kreativitas terhadap *problem solving* (pemecahan masalah) siswa dalam belajar, artinya semakin tinggi kreativitas semakin mudah siswa memecahkan masalah dalam belajar.
6. Terdapat kontribusi motivasi belajar, kreativitas terhadap *problem solving* (pemecahan masalah) siswa dalam belajar, artinya semakin tinggi motivasi belajar dan kreativitas semakin mudah siswa memecahkan masalah dalam belajar.

## **IMPLIKASI**

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa pelayanan BK sangat dibutuhkan dalam meningkatkan motivasi belajar, kreativitas dan *problem solving* (pemecahan masalah). Khususnya pada aspek mencari dan memahami problem, menyusun strategi pemecahan masalah, kelancaran, keluwesan, tekun menghadapi tugas, dan senang mencari dan memecahkan masalah dalam belajar. Berbagai jenis layanan BK yang ada kiranya dapat diterapkan dengan lebih intensif guna meningkatkan motivasi belajar, kreativitas dan *problem solving* (pemecahan masalah) siswa dalam belajar. Materi yang dapat diberikan pada layanan BK yang berkaitan dengan motivasi belajar, kreativitas terhadap *problem solving* (pemecahan masalah) siswa dalam belajar sebagai berikut.

1. Keterampilan bertanya.
2. Mengatur waktu secara efektif.
3. Kiat meringkas buku bacaan.

4. Kiat mencatat yang kreatif dengan peta konsep.
5. Tips meningkatkan motivasi belajar.
6. Memusatkan perhatian dalam proses belajar.

Adapun layanan yang dapat diterapkan antara lain adalah sebagai berikut.

- a. Layanan informasi
- b. Layanan bimbingan kelompok
- c. Layanan konseling kelompok
- d. Layanan konseling perorangan

## **SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang telah dikemukakan ada beberapa saran yang dapat direkomendasikan sebagai berikut.

Bagi kepala dinas pendidikan agar mengadakan pelatihan guru BK untuk meningkatkan keterampilan dalam memberikan pelayanan BK di sekolah.

Bagi kepala sekolah diharapkan untuk memberikan motivasi guru BK agar dapat meningkatkan keterampilan dalam memberikan pelayanan BK di sekolah.

Bagi guru BK diharapkan terus meningkatkan keterampilan dalam memberikan pelayanan BK di sekolah.

Bagi guru mata pelajaran diharapkan terus untuk meningkatkan motivasi belajar, kreativitas terhadap *problem solving* (pemecahan masalah) siswa dalam belajar dan bekerja sama dengan guru BK agar mudah mengembangkan potensi siswa dalam belajar

Bagi siswa diharapkan aktif dalam mengikuti pelayanan BK.

## DAFTAR RUJUKAN

- Beetlestone, F. 2011. *Creative Learning: Strategi pembelajaran untuk melesatkan kreatifitas siswa*. Bandung: Nusa Media.
- Syaiful Bahri Djamarah. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fautley, M., & Savage, J. 2007. *Creativity in Secondary Education*. England: Learning Matters.
- Utami Munandar. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ormrod, J. E. 2008. *Educational Psychology*. America: Pearson Education.
- Prayitno. 2014. *Pembelajaran Melalui Pelayan BK di Satuan Pendidikan*. Padang: UNP.
- Aulia Rahmi. 2012. "Konsep diri, Motivasi Belajar Siswa Membolos & Implikasinya terhadap Layanan Bimbingan & Konseling". *Tesis* tidak diterbitkan. Padang: PPs UNP.
- Santrock, J. W. 2012. *Educational Psychology*. New York: University of Texas at Dallas.
- Sardiman. 2007. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sternberg, R. J. 2012. *Cognitive Psychology*. Canada: Nelson Education.
- Tirtiana, P. C. 2013. "Pengaruh Kreativitas Belajar Penggunaan Media Pembelajaran Power Point & Lingkungan Keluarga terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akutansi pada Siswa". *Jurnal Psikologi*, 2 (2): 15-23.
- Hamzah B Uno. 2008. *Teori Motivasi & Pengukuran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah B Uno. 2006. *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 *tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.